NES-66-FRG-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TECMO™

SHADOW WARRIORS™

NINJA 外伝 GAIDEN

INSTRUCTIONS

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

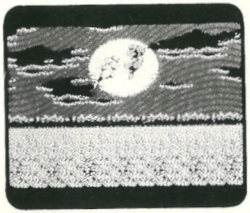
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of NINTENDO

PROLOG

Der Wind heult, als sich die beiden Ninjas beim „Duell“ im Mondlicht gegenüberstehen. Diese Männer scheinen nicht mehr als Schatten in der Luft zu sein. Doch ein kurzer Lichtstrahl im Mondlicht zeigt an, daß das Ende des Kampfes gekommen ist. Ken, der Führer des Hayabusa Clans, der seit Generationen der Wächter des Drachenschwertes war, ist besiegt.

Kens Sohn Ryu findet einen Brief, nachdem er vom Tod seines Vaters erfahren hat. Darin steht, daß Ryu das geheime Drachenschwert nehmen muß und damit nach Amerika gehen muß, für den Fall, daß sein Vater nicht zurückkehrt. Ryu wittert die Gefahr, die in Amerika auf ihn lauert. Wie wird das Schicksal des Ninja Ryu aussehen?



KINO DISPLAY

● TECMO KINO

Tecmo Kino Spiele haben eine dramatische Geschichte, die sich mit dem Spielverlauf mischt und das Spiel dadurch noch interessanter und spannender macht.

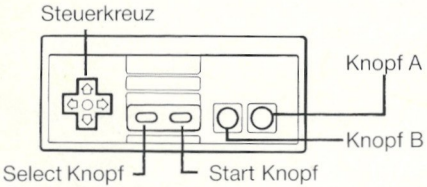
● KINO DISPLAY

„Shadow Warriors" besitzt ein Kino Display (das einzigartige System von TECMO), auf dem filmähnliche Szenen gezeigt werden. Filmtechniken wie Großaufnahmen der Figuren und verschiedene Kameraperspektiven werden verwendet. Zusätzlich gibt es tolle Soundeffekte und Hintergrundmusik.
Die Geschichte besteht aus einer tollen Szene nach der anderen, die sich zum spannenden Höhepunkt steigern. Sieh Dir die Geschichte an und stürze Dich dann in die aufregenden Spielszenen. Hier ist Deine Geschicklichkeit gefragt! Nachdem Du Deine Feinde ausradiert hast und Dein Ziel erreicht hast, geht die Geschichte weiter. Du wirst zum Ninja Drachen. Nun komm mit in die Welt von „Shadow Warriors" und möge der Geist des Drachen mit Dir sein! Viel Glück!

BEWEGE RYU!

- KONTROLLERTEILE UND FUNKTIONEN

- DIESES SPIEL IST NUR FÜR EINEN SPIELER GEEIGNET!



Wenn Du zu einer Leiter kommst, verwende das Steuerkreuz, um hinauf oder hinunter zu klettern. Du kannst aber auch einfach daraufspringen! Um von einer Leiter zu springen, drücke das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung und drücke gleichzeitig Knopf A.

- ACHTUNG: Du kannst nicht angreifen, wenn Du auf einer Leiter bist.

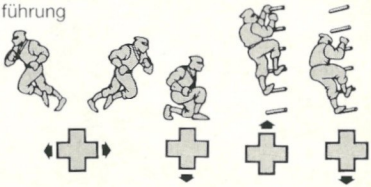
START KNOPF
- Drücke ihn, um zu starten
- Drücke ihn, um eine Pause während des Spiels zu machen
- Drücke ihn, um die Filmszenen zu überspringen

SELECT KNOPF
- Wird nicht verwendet

STEUERKREUZ
- Bewegt den Ninja

KNOPF A
- Läßt den Ninja springen

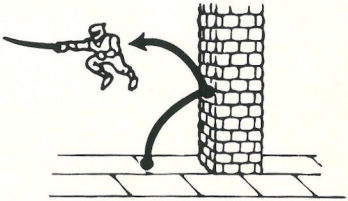
KNOPF B
- Kontrolliert die Schwertführung



LAUFEN DUCKEN HINAUF-KLETTERN HINUNTER-KLETTERN

● WANDSPRUNG

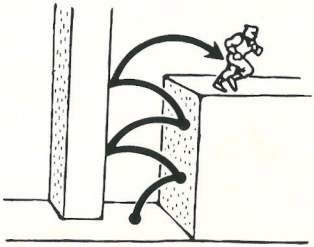
Ryu kann auch springen und sich dann an einer Wand festhalten. Während er an der Wand hängt, kann er hin- und herspringen, indem man den Knopf A drückt und mit dem Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung lenkt. Mit dieser Technik kannst Du die Wände hinaufklettern.



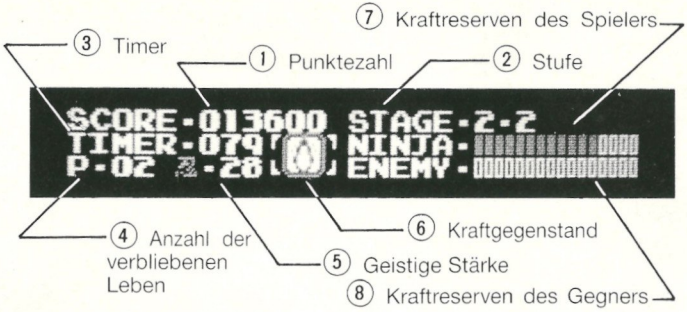
▼ WANDSPRUNG ZUM KLETTERN

WANDSPRUNG ZUM KLETTERN

Während Du den Knopf A gedrückt hältst, lenke mit dem Steuerkreuz abwechselnd nach rechts und links, dann kannst Du eine Wand ganz leicht überwinden.



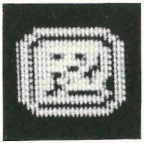
BILDSCHIRMANZEIGEN



① Anzeige der Punktezahl
② Anzeige der Spielstufe
③ Wenn die Zeit auf „0" zählt, verlierst Du ein Leben.
④ Wenn Du kein Leben mehr übrig hast, ist das Spiel vorbei.
⑤ Verbleibende Geistige Stärke
⑥ Gesammelte Kraftgegenstände
⑦ Kraftreserven. Du verlierst Kraft, wenn Du verwundet wirst. Wenn die Kraftreserven auf „0" stehen, verlierst Du ein Leben.
⑧ Kraftreserven des Gegners. Er verliert Kraft, wenn er verwundet wird. Wenn seine Reserve auf „0" steht, hast Du ihn besiegt.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE FÜR DIE KUNST DES NINJA

In jeder Stufe befindet sich ein Gegenstand, den man aufsammeln muß, um Punkte, Kraft, Waffen etc. zu gewinnen (z.B. in Akt 1 eine Straßenlaterne, in Akt 2 eine Lampe, etc.).



GEISTIGE STÄRKE

Ryu hat spezielle Kräfte, wenn er diese geistige Stärke anwendet. Es gibt zwei Arten, rot und blau. Du kannst Deine geistige Stärke erhöhen, indem Du sie aufsammelst. Rot ist 10 Punkte und Blau ist 5 Punkte wert.

EINFRIEREN DER ZEIT

Wenn Ryu eine von diesen Sanduhren aufsammelt, wird alles auf dem Bildschirm für 5 Sekunden eingefroren.

BONUS

Es gibt zwei Arten von Bonus, rot und blau. Du kannst Deine Punktezahl erhöhen, wenn Du den roten Bonus mit 1000 Punkten oder den blauen Bonus mit 500 Punkten aufsammelst.

KRAFTRESERVEN AUFFÜLLEN

Wenn Ryu in einem Kampf verwundet wird, verliert er Kraft. Dieser Gegenstand kann sechs Zellen auf seinem Energielevel wiederherstellen.

1 UP

Sammle diesen Gegenstand auf und Du bekommst ein Zusatzleben. Diesen Gegenstand solltest Du nicht liegenlassen!

UNBESIEGBARES FEUERRAD

Wenn sich Ryus Zorn in Feuer verwandelt, bildet dieser Gegenstand ein kreisendes Feuerrad rund um ihn. Dieses Rad bewegt sich unglaublich schnell und tötet den Feind.

● KRAFTGEGENSTÄNDE SAMMELN

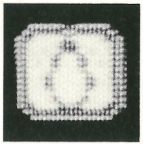
Stärke Deine Kraft, indem Du die folgenden Gegenstände aufsammelst. Wenn Du diese Gegenstände verwendest, wird Deine geistige Stärke verbraucht.

● Die Zahlen in Klammer zeigen die Punktezahl, die verloren geht.

WURFSTERN

✚ + Knopf B (3 Punkte)

In der geistigen Welt wird dies als schwache Waffe angesehen. Sie fliegt nur geradeaus.



DIE KUNST DES FEUERRADES

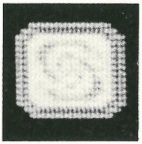
✚ + Knopf B (5 Punkte)

Ryu entdeckt am Ende einer speziellen Trainingsstunde eine geheime Kunstform. Er nimmt 3 Feuerbälle und wirbelt sie herum. Damit verbrennt er alle Feinde.

WINDMÜHLEN WURFSTERN

✚ + Knopf B (5 Punkte)

Diese Sterne schneiden direkt durch die Feinde und kommen wie Bumerangs zurück. Sammle diesen Stern und füge Deinen Feinden große Verluste zu.



SPRUNG & STICH TECHNIK

Drücke Sprung und Knopf B (5 Punkte)

Verwende diese Waffe während eines Sprungs, indem Du Knopf B drückst. Du kannst springen und den Feind niederstechen. Nur Ryu mit seinem leichten und schnellen Körper kann solche Techniken ausführen. Diese Technik ist besonders praktisch, wenn ein Feind unter Dir steht.

AKTE IM VERLAUF DER GESCHICHTE (INSGESAMT 6 AKTE, 20 GEBIETE)

GEBIET / AKT	1	2	3	4
AKT 1 SCHICKSAL	GALESBURG	JAY'S BAR		
AKT 2 DIE FLUCHT	AUSSENPOSTEN	DEATH VALLEY	AMURA'S ALTAR	
AKT 3 DIE JAGD	KRISTALL SEE	EIDECHSEN BERGE	YOMI'S HÖHLE	
AKT 4 EINE FALLE	SÜDAMERIKANISCHER AMAZONAS	BAZLISK MINENFELD	TEMPEL DER DUNKELHEIT – HALLE DER DÄMONEN	PLATZ DES KELBEROSS
AKT 5 KAMPF UM LEBEN ODER TOD	GEFÄNGNIS DER TOTEN	KLIPPE	OSTTURM AM AUSSENWALL – DIE NÄGEL VON LUKIFELL	PLATZ DER ROTEN EXEKUTION
AKT 6 DER FALL DES DÄMONEN	TODESBRÜCKE	TEMPEL DER DUNKELHEIT – HALLE DER BRAHMANEN	TEMPEL DER DUNKELHEIT – HALLE DES GERICHTS	TEMPEL DER DUNKELHEIT – DER SCHWARZE THRON

EIN KRAFTVORRAT FÜR DIE BESIEGTEN

Wenn Du immer noch den Willen hast, weiterzuspielen, obwohl Du alle Deine Leben verloren hast, drücke nur den Start Knopf und schon geht's weiter! Du kannst Deinen Kampf nochmal am Anfang des Gebietes, in dem Du getötet wurdest, beginnen.

- DRÜCKE DEN START KNOPF, UM WEITERZUSPIELEN

DIE AKTEURE

RYU HAYABUSA

Der Held. Er wurde in die Ninja Linie der Hayabusa Familie hineingeboren. Nachdem er gehört hat, daß sein Vater im Kampf besiegt wurde, findet er einen Brief, den sein gefallener Vater hinterlassen hat. Er gehorcht dem Willen seines Vaters, nach Amerika zu gehen und sich an den Feinden zu rächen. Was wird aber wirklich aus ihm werden?

KEN HAYABUSA

Ryu's Vater. Mit wem er gekämpft hat und warum dieses Duell stattfand, ist immer noch ein Rätsel. Doch obwohl er besiegt wurde, hat er das geheime Drachenschwert und einen Brief für Ryu hinterlassen, bevor er diese Welt verließ.

IRENE LEW

Als Ryu in Amerika ankommt, lernt er in einer Bar eine geheimnisvolle Frau kennen. Sie übt eine verführerische Anziehung auf ihn aus. Niemand scheint ihren Namen zu kennen oder irgendetwas über sie zu wissen.

WALTER SMITH

Ein Archäologe. Während einer seiner Ausgrabungen entdeckte er etwas, das er noch nie zuvor gesehen hatte. Es sah bösartig aus. Er fand es in einem geheimen, heiligen Teil der Ruinen, die er untersuchte. Eine Entdeckung, die eine einfache Ausgrabung in eine Reise ins Chaos verwandelte!

FOSTER

Obwohl er noch relativ jung ist, besetzt er doch eine mächtige Position im Geheimen Hilfsdienst der CIA. Er kennt viele Informationen über die ganze Geschichte, die er Ryu erzählt, als er ihn um Hilfe bittet.

GUARDIA DE MIEUX (JAQUIO)

Er nennt sich selbst JAQUIO. Er ist das allmächtige Böse und hat den Plan, die Welt zu beherrschen. Er glaubt an die Legende, die den Tempel des Bösen in den Ruinen umgibt. Er beherrscht schon den Tempel und benutzt ihn als Basis, um ein Weltreich des Bösen aufzubauen.

„Die Bösen Vier" sind vier bösartige Kreaturen, die von JAQUIO persönlich ausgesucht wurden. Es folgt eine Beschreibung der vier bösen Kräfte und eines bösen Geistes, der die Form einer Kreatur angenommen hat, die „Kelbeross" heißt.

◄ DER BARBAR

Der Boss in Akt 1. Der erste der „Bösen Vier", der alles niedermetzelt, was ihm in den Weg kommt. Er lebt in den tiefen Wäldern von Brasilien, die er als Versteck benutzt. Die Eingeborenen haben Todesangst vor diesem Killer. Er ist bekannt als der Henker von Südamerika. Er greift seine Feinde an, indem er eine riesige Axt wild hin- und herschwingt.

► BOMBERHEAD

Der Boss aus Akt 2. Er wurde in der South Bronx ausgesetzt. Das hat sein Leben grundlegend zum Schlechteren verändert. Zur Zeit kontrolliert er mit eiserner Faust die Straßen von New York, als der Lord des Bösen. Ein Experte mit Sichel und Kette, mit denen er seine Opfer angreift. Bomberhead ist der zweite Führer der „Bösen Vier".

▲ BASAQUER

Der Boss aus Akt 3. Er wurde in China ausgebildet und ist ein Meister in allen Arten des Kampfsportes. Er war einer der Führer der Killerorganisation der „Fünf Reiche des Verderbens". Er wurde aber aus der Organisation ausgestoßen, weil er zu grausam war. Genau nach diesem Typ hat JAQUIO gesucht. Basaquer wurde ein Mitglied der „Bösen Vier".

◄ KELBEROSS

Der Boss aus Akt 4. Er war einst der Schoßhund von JAQUIO, wurde aber als Opfer für die bösen Geister hingegeben. Die Seele von Kelbeross hat daraufhin die Gestalt einer bösartigen Kreatur angenommen und beschützt JAQUIO als ergebener Diener.

► DER BLUTIGE MALTH

Der Boss der Bosse. Eine Nordeuropäische Legende von einem verfluchten Mann mit der „Eisenmaske voll Blut" und dem „Schild des Todes", wurde von Generation zu Generation weitergegeben. Als er jung war, studierte er die Östliche Philosophie und interessierte sich für Japanische Kampftechniken. Nun scheint er unbesiegbar zu sein, mit seinen geheimen orientalischen Kampftechniken.

EPILOG

Die Filmaction in „Shadow Warriors" hängt von Deinen Fähigkeiten ab, die Welt zu retten. Kannst Du es schaffen? Es ist wichtig, daß Du Erfolg hast! Es erwartet Dich ein Ende, das Du selbst miterleben mußt. Möge der Geist des Drachen mit Dir sein!

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

MEMO

Thank you for choosing the fun-filled

" SHADOW WARRIORS" game pak

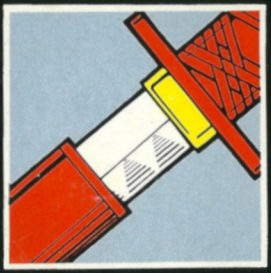
by TECMO,LTD.

Never miss the powerful/exciting titles;

"RYGER"

"SOLOMON'S KEY"

Get the hottest hits from TECMO!



TECMO™

©TECMO, LTD. 1991

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan